

PENGEMBANGAN MEDIA PERMAINAN WEREWOLF UNTUK MENGENALKAN KERAGAMAN SOSIAL BUDAYA INDONESIA PADA SISWA KELAS V SDN PACAR KELING V SURABAYA

Andin Devi Anggraeni

PGSD FIP Universitas Negeri Surabaya (andinanggraeni@mhs.unesa.ac.id)

Abstrak

Penelitian ini di latar belakang oleh materi keragaman sosial budaya pada pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan siswa kelas V Sekolah Dasar yang tidak memiliki media. Tujuan dari penelitian ini ialah ingin mengetahui efektivitas permainan *werewolf* sebagai media pembelajaran untuk mengenalkan keberagaman sosial budaya pada mata pelajaran PPKN kelas V SDN Pacar Keling V. Didapatkan hasil sebesar nilai rata-rata *pre-test* siswa adalah sebesar 73,64 dengan Standart Deviasi (SD) sebesar 9,62. Sedangkan nilai rata-rata *post-test* sebesar 89,09 dengan SD sebesar 10,71. Berdasarkan t-hitung yang didapatkan, yaitu sebesar 6,039 dengan t tabel yang didapatkan yaitu sebesar 32 maka t tabel dengan koefisien 0,05 yaitu sebesar 2,036. Jadi dapat diketahui bahwa $t_{hitung} > t_{tabel} = 6,039 > 2,036$. Kesimpulannya ialah permainan *werewolf* yang dikembangkan oleh peneliti dinyatakan valid dan layak digunakan dalam proses pembelajaran.

Kata Kunci: *Werewolf*, Media Pembelajaran, Keragaman

Abstract

This research is motivated by the material of socio-cultural diversity in the subject of Citizenship Education for fifth grade elementary school students who don't have a media. Therefore, werewolf used as a media that has procedures for playing and game components. The purpose of this study is to find out the effectiveness of the werewolf game as a learning medium for introducing socio-cultural diversity in PPKN subjects in SDN Pacar Keling V. Obtained results for an average pre-test score of students is 73.64 with Standard Deviation (SD) of 9.62. While the average post-test score of 89.09 with SD of 10.71. Based on the t-count obtained, that is equal to 6.039 with t tables obtained that is equal to 32 then the t table with a coefficient of 0.05 that is equal to 2.036. So it can be seen that $t_{arithmetic} > t_{table} = 6,039 > 2,036$. The conclusion is that the werewolf game developed by researchers is declared valid and is suitable for use in the learning process.

Keywords: *Werewolf, Learning Media, Diversit.*

PENDAHULUAN

Pendidikan di sekolah dasar merupakan suatu pondasi awal bagi manusia untuk memperoleh ilmu pengetahuan. Salah satu cara untuk membentuk pondasi sebagai dasar yang kuat adalah memberikan pendidikan serta pengajaran yang layak bagi anak. Tujuan daripada diselenggarakannya pendidikan yakni, membentuk manusia menjadi seseorang yang bertaqwa pada Tuhan Yang Maha Esa dan memiliki akhlak baik nan mulia. Di bekal juga dengan keterampilan yang sarat akan pundi-pundi kecakapan, serta membantu anak untuk mengembangkan pemikiran-pemikiran kreatif yang terpendam dalam diri. Agar nantinya, siswa dapat tumbuh dan hidup sebagai manusia yang mandiri dan juga sebagai warga negara yang dapat bertanggung jawab atas bangsa dan negara.

Untuk merealisasikan tujuan tersebut, perlunya diadakan pembelajaran bagi siswa. Pembelajaran itu sendiri merupakan upaya dalam mengorganisasikan lingkungan pendidikan untuk menciptakan situasi dan kondisi belajar bagi siswa (dalam Oemar Hamalik : 2008). Maka dari itu kegiatan-kegiatan di dalam pembelajaran dirancang sedemikian rupa, agar dapat

tercipta suasana kondusif yang di inginkan dalam proses belajar-mengajar. Hingga nantinya siswa dapat menyerap ilmu dalam pengajaran secara maksimal dan dapat menerapkan di kehidupan sehari-hari secara optimal. Demi mewujudkan suasana pembelajaran yang diharapkan, guru juga selalu berupaya untuk menyusupkan kegiatan yang asyik, menyenangkan dan tidak monoton.

Di dalam pembelajaran juga terdapat beragam komponen pembelajaran, yakni mulai dari tujuan, materi, metode, media dan juga evaluasi. Fungsi dari komponen-komponen ini ialah sebagai hal yang saling berkaitan satu sama lain di dalam pembelajaran. Kebutuhan itu harus terpenuhi dalam pembelajaran. Hal-hal yang perlu diperhatikan selain dari pertimbangan karakteristik anak yang beragam, tetapi juga pemilihan komponen-komponen didalam pembelajaran. Perlunya analisis dari setiap sudut pandang yang harus dipertimbangkan. Dari mulai analisis tujuan pembelajaran, analisis materi, dan juga komponen-komponen lainnya. Kurikulum merupakan suatu komponen pendidikan yang berisikan seperangkat rencana pembelajaran. Pengertian Kurikulum tertuang dalam UU Sisdiknas Nomor 20 tahun 2003. UU tersebut mengatur tentang beberapa hal yang memuat

tujuan pembelajaran, isi, bahan pelajaran, serta tata cara didalam pembelajaran. Kurikulum digunakan sebagai suatu landasan atau patokan awal membentuk kerangka pembelajaran yang sesuai dengan kebutuhan demi tercapai tujuan pembelajaran. Secara tidak langsung, kurikulum juga merupakan sebuah hal yang sengaja dirancang untuk menentukan alur pendidikan. Menurut Sunarti dan Selly Rahmawati (2014:1) munculnya Kurikulum-2013 ini diawali karena sistem pendidikan di Indonesia pada penerapannya hanya berfokus untuk keterampilan pengetahuan ataupun kognitif saja. Di masa depan, diperlukan generasi-generasi muda yang ahli dalam setiap aspek. Bukan hanya dalam aspek ilmu pengetahuan saja, tapi juga mampu menguasai beberapa aspek termasuk dengan sikap dan juga aspek psikomotor yang harus seimbang. KTSP berubah menjadi Kurikulum 2013 dengan maksud dan tujuan sebagai sebuah solusi untuk menjawab pertanyaan bangsa Indonesia yang wajib dilakukan di masa mendatang. Kurikulum ini dibuat dengan menyesuaikan keterampilan dan aspek yang sesuai dengan kebutuhan peserta didik jaman sekarang.

Kurikulum 2013 mulai berlaku sejak diterapkannya Peraturan Pemerintah Nomor 32 Tahun 2013 tentang Perubahan Atas Peraturan Pemerintah Nomor 19 Tahun 2005 tentang Standar Nasional Pendidikan. Hal ini berdampak pada perubahan kurikulum pendidikan di Indonesia mulai dari Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP) menjadi Kurikulum Tahun 2013 (K-13). Dalam sebuah gambaran kasar, kurikulum diimplementasikan pada seluruh lapisan pendidikan. Di dalam pendidikan dasar, kurikulum diterapkan didalam pembelajaran Tematik. Tematik dapat dilukiskan sebagai suatu pembelajaran dengan landasan mata pelajaran yang dijadikan sebagai konsep agar lebih mudah dipahami. Dalam pembelajaran Tematik, Trianto (2007:25) mengungkapkan bahwa ada hal yang perlu diperhatikan serta dilaksanakan meliputi tahap perencanaan, yakni : pemetaan standar kompetensi yang mencakup penjabaran standart kompetensi dan kompetensi dasar, dan indikator menetapkan jaringan tema, penyusunan silabus yang meliputi standart kompetensi, kompetensi dasar, materi pokok pembelajaran, kegiatan pembelajaran, alokasi waktu, dan sumber belajar.

Salah satu mata pelajaran yang diintegrasikan di dalam Tematik adalah Pendidikan Kewarganegaraan. Pendidikan Kewarganegaraan adalah suatu mata pelajaran yang wajib diberikan pada pendidikan dasar dalam kurikulum pembelajaran. Tercantum dalam salah pasal 37, UU Sisdiknas No. 20 tahun 2003 dalam Bambang Soenarko (2011: 8). Dijelaskan bahwa Pendidikan Kewarganegaraan memiliki tujuan untuk menjadikan peserta didik sebagai manusia yang mencintai tanah air, memiliki budaya, serta memahami pengetahuan dan seni maupun kearifan berdasarkan nilai-nilai dalam sila-sila Pancasila. Sedangkan tujuan mata pelajaran pendidikan kewarganegaraan menurut Mulyasa dalam Ruminati (2007: 126) yaitu untuk menjadikan siswa agar :

a. Memiliki jiwa kreatif, berfikir kritis dan rasional dalam menanggapi persoalan hidup (kehidupan) maupun isu kewarganegaraan di negara

- b. Berpartisipasi secara aktif dalam segala bidang kegiatan dan bertanggung jawab, sehingga dapat bertindak cerdas dalam segala kegiatan
- c. Dapat berkembang secara positif dan demokratis untuk membentuk diri berdasarkan karakter-karakter masyarakat Indonesia agar lebih mudah berinteraksi dengan sesama warga negaranya maupun dengan negara lain serta mampu memanfaatkan teknologi dan menjalin komunikasi dengan baik.

Pendidikan kewarganegaraan wajib diberikan bagi siswa disekolah dasar agar ia dapat memahami negaranya dengan baik dengan belajar mengenai hak yang harus didapatkan dan juga kewajiban yang harus dilaksanakan sebagai warga negara yang baik sejak dini. Selain daripada itu, pendidikan kewarganegaraan perlu untuk diajarkan agar siswa terbiasa dengan segala sesuatu yang dilakukannya berdasarkan nilai-nilai sila pancasila. Kedua hal tersebut (hak dan kewajiban, serta nilai-nilai sila pancasila) adalah sebuah hal yang selalu berdampingan didalam kehidupan sehari-hari. Hak dan kewajiban selalu didasari oleh sila-sila pancasila yang memuat tingkah laku serta norma bangsa Indonesia. Jika anak mampu memahami kedua hal tersebut, maka bisa dipastikan bahwa anak akan mampu untuk berkembang menjadi warga negara yang baik dan juga dapat bertindak dengan benar serta cermat dalam mengambil setiap keputusan dalam hidup. Upaya-upaya yang dilakukan dalam membelajarkan mata pelajaran Pendidikan Kewarganegaraan selain untuk memberikan pengajaran berupa hak dan kewajiban, juga untuk mengedukasi anak tentang perjuangan bangsa Indonesia dalam mendapatkan kembali tanah airnya yang telah lama dijajah. Siswa diajarkan untuk mengenal dan menghargai jerih payah dan juga perjuangan dengan mempertaruhkan nyawa setiap masyarakat demi bangsa Indonesia. Diharapkan dapat tumbuh jiwa nasionalisme dan patriotisme dalam diri siswa. Agar nantinya siswa sadar akan kewajibannya untuk berpartisipasi menjaga negara Indonesia dengan cara belajar menjadi pribadi yang lebih bertanggung jawab, serta giat dalam menuntut ilmu. Siswa yang berilmu serta bertanggung jawab tentu dapat meningkatkan kualitas diri dari segi pemikiran maupun perilakunya. Sehingga dapat lahir generasi millenial yang cerdas, bermartabat dan dapat menjunjung derajat negaranya.

Dalam pendidikan kewarganegaraan juga terdapat materi tentang keragaman sosial budaya. Keragaman memiliki banyak sekali arti dan juga definisi. Namun secara garis besar, keragaman dapat kita sebut sebagai suatu hal yang berbeda-beda. Apabila keragaman dikaitkan dengan kehidupan sosial, maka dapat kita temukan beberapa pokok hal yang berbeda-beda namun terkait dengan aspek-aspek sosial. Keragaman tersebut terdiri atas agama, ras, bahasa, dan budaya yang berbeda. Faridah Hanum dan Setya Raharja (2011:114) mengungkapkan bahwa keragaman itu berpengaruh terhadap tingkah laku, sikap, serta pola pikir manusia. Sehingga manusia memiliki cara-cara (*usage*), kebiasaan (*folk ways*), aturan-aturan (*mores*) atau bahkan adat istiadat (*customs*) yang berbeda satu sama lain.

Keragaman di Indonesiapun tercermin karena banyaknya ras, bahasa daerah serta budaya yang beragam. Dari segi agamapun, masyarakat Indonesia juga memiliki banyak variasi agama yang dapat dianut oleh setiap masyarakat. Sedangkan budaya atau kebudayaan berasal dari bahasa sansekerta yaitu *buddhayah*. Kata tersebut merupakan suatu bentuk jamak dari *buddhi* (budi atau akal), dianggap sebagai hal-hal yang berkaitan dengan budi dan akal manusia. Menurut kosa kata dalam bahasa Inggris kebudayaan dapat disebut sebagai *culture*. *Culture* berasal dari kata Latin *colere*, yaitu mengolah atau mengerjakan. Kata *culture* juga kadang sering diterjemahkan sebagai “Kultur” dalam bahasa Indonesia. Hal yang sama juga diungkapkan oleh Kuntjaraningrat bahwa “kebudayaan” berasal dari kata sansekerta *buddhayah* bentuk jamak dari *buddhi* yang berarti budi atau akal, sehingga menurutnya kebudayaan dapat diartikan sebagai hal-hal yang bersangkutan dengan budi dan akal. Pendapat lain mengatakan bahwa *buddhi* merupakan suatu perkembangan dari majemuk budi-daya yang artinya daya dari budi atau kekuatan dari akal. Ralph Linton (dalam Tasmuji, dkk, 2011:151) mengemukakan definisi kebudayaan yang berbeda dengan pengertian kebudayaan dalam kehidupan sehari-hari. Menurutinya, kebudayaan adalah seluruh cara kehidupan dari masyarakat dan tidak hanya mengenai sebagian tata cara hidup saja yang dianggap lebih tinggi dan lebih diinginkan.

Kunci daripada hidup diantara keragaman yang adalah adalah dengan bersikap saling menghargai satu sama lain. Saling menghargai satu sama lain dapat kita sebut sebagai Toleransi, yang memiliki arti selain untuk menghargai tetapi juga untuk menghormati. Istilah kekinian yang dapat kita gunakan untuk mengungkapkan bentuk dari sebuah toleransi ialah dengan kata *respect*. Sering kali ungkapan tersebut disalah artikan sebagai bentuk sebuah dukungan, padahal makna kata dan juga definisi dari dukungan adalah sebuah hal yang berbeda. Apabila keadaan tersebut tidak dapat dimengerti oleh setiap masyarakat Indonesia, maka akan terjadi gesekan yang sangat rawan antara satu pihak dengan pihak yang lain.

PPKn diajarkan guna untuk mengamalkan nilai-nilai Pancasila yang menjadi pedoman bagi peserta didik dalam kehidupan bermasyarakat. Winataputra (dalam Soenarko, 2011:5) menyatakan bahwa PPKn adalah pendidikan yang membudayakan nilai Pancasila dapat dilihat sebagai suatu sistem pengetahuan terintegrasi yang memiliki misi menumbuhkan potensi peserta didik agar memiliki ilmu kewarganegaraan serta tanggung jawab kewarganegaraan sebagai warga negara Indonesia yang memiliki watak dan peradaban bangsa Indonesia berdasarkan Pancasila.

Peranan PPKn dalam upaya untuk membudayakan peserta didik sepanjang hidup melalui keteladanan, pengembangan kreativitas dan bakat minatnya dalam proses belajar mengajar. PPKn sebagai wawasan untuk menjalin kehidupan berbangsa dan bernegara yang demokratis. Sekolah sebagai wadah pendidikan dalam mencetak generasi yang memiliki kecerdasan spiritual, emosional serta rasional. Agar masyarakat sebagai

mahluk sosial kelak dapat menjadi warga negara yang baik, cerdas dan berakhlak, serta taat pada negara. Karakter warga negara seperti diatas dapat diwujudkan dengan komitmen antar individu yang kuat untuk memelihara, mengembangkan bakat minat serta kreatifitas. Semua karakter tersebut bertujuan untuk melestarikan nilai-nilai demokrasi yang ada dalam kehidupan sesuai dengan perkembangan jaman. Tak lupa untuk menangani masalah krisis yang ada di Indonesia, agar masyarakat dapat hidup damai dan sejahtera.

Pendidikan Kewarganegaraan merupakan proses pembelajaran yang dilakukan oleh lembaga pendidikan yang mempelajari orientasi, sikap dan perilaku politik sehingga yang bersangkutan memiliki pengetahuan berpolitik, sikap, kesadaran, dan partisipasi politik, serta mampu mengambil keputusan politik secara kritis dan rasional. Oleh karena itu diperlukannya pembelajaran Pendidikan Kewarganegaraan di dalam lembaga pendidikan guna untuk memenuhi hak dan kewajiban sebagai masyarakat di kehidupannya kelak, serta untuk menumbuhkan rasa nasionalisme dan patriotisme yang tinggi terhadap bangsanya (Soenarko, 2011:4).

Kompetensi yang diharapkan dengan membelajarkan berbagai keragaman di Indonesia adalah munculnya pengetahuan tentang berbagai macam keragaman sosial budaya yang harus kita ketahui sebagai bentuk untuk menghargai berbagai macam budaya yang kita miliki. Hal yang dapat ditumbuhkan selain daripada kompetensi diatas ialah kompetensi di dalam pembelajaran yang harus dituntut harus selalu menghasilkan yang terbaik didalam proses pembelajaran. Entah hasil yang baik dalam ranah kognitif maupun sikap menghargai yang baik setelah ditumbuhkan pemahaman tentang keragaman yang harus dihargai

Aristoteles (dalam Priambodo, dkk, 2012 :6) mengemukakan bahwa harusnya anak-anak didorong dengan berbagai kegiatan yang menyenangkan seperti halnya bermain dengan menekuni hal yang disukai dewasa nanti. Namun menurut Froebel, jika dipentingkan adanya permainan dalam kegiatan belajar. Hal tersebut disadari dari pengalamannya ketika mengajar sebagai guru. Permainan yang diterapkan dalam pembelajaran haruslah dapat menarik perhatian peserta didik, serta mampu untuk merangsang pikiran anak dalam rangka mengembangkan pengetahuan kognitif. Dapat disimpulkan bahwa kedua pendapat tersebut sangat menjuru kepada kesependapatannya bahwa bermain merupakan sebuah hal yang dapat digunakan dalam rangkai untuk mengasah keterampilan berfikir pada anak. Selain dari pada itu, bermain merupakan suatu stimulus yang dapat digunakan sebagai alat untuk mengembangkan kepribadian dan juga kemampuan pada anak.

Maka dari itu, permainanpun dapat melebur didalam pembelajaram dan juga dikolaborasikan dengan berbagai macam mata pelajaran. Permainan merupakan salah satu cara guru menyampaikan materi dalam kegiatan belajar, serta dapat memberikan kesempatan kepada siswa untuk terlibat secara langsung sehingga siswa akan senang terhadap materi yang dibawakan (Mukrimah, Sifa Siti, 2014: 132). Kejadian tersebut tentu saja dapat menunjang

dalam mencapai tujuan instruksional pembelajaran yang mencakup beberapa aspek. Diantaranya adalah aspek kognitif, afektif dan psikomotor. Ada 2 jenis permainan dalam pembelajaran. Permainan pertama terkait dengan pendidikan yang memiliki tujuan tertentu. Misal digunakan untuk meningkatkan kemampuan anak dalam memecahkan masalah ataupun membedakan suku kata. Permainan kedua adalah jenis permainan dimana jenis permainannya sengaja dirancang sedemikian rupa guna untuk mencairkan suasana ataupun biasa kita sebut dengan *ice breaking* yang berfungsi untuk membangkitkan semangat. Permainan tersebut bukan digunakan untuk membahas topik tertentu, namun digunakan sebagai penghidup suasana apabila siswa tampak lelah, ngantuk dan bosan (Yusuf dan Aulia, 2009 :18). Metode ini sangat efektif digunakan, karena sesuai dengan teori Dienes yang didasari oleh Piaget. Dalam hal tersebut Dienes mengungkapkan bahwa anak usia SD memasuki tahap operasional konkret, sehingga ketika anak mengalami kesulitan maka anak perlu mendapatkan bantuan (Anggani Sudono dalam Yusuf dan Aulia, 2009 :12).

Permainan *Werewolf* dengan nama lain *Mafia Game* merupakan sebuah permainan populer dengan menggunakan teknik komunikasi yang kuat (Fujio Toriumi, dkk, 2017:2). Permainan ini sebenarnya sudah sangat lama dirilis ataupun dimainkan. Namun baru trending pada akhir tahun 2016 lewat sebuah aplikasi chatting yang biasa disebut dengan LINE. Trending tersebut hanya berlaku di kalangan yang memiliki LINE dengan versi terbaru. Permainan *Werewolf* lebih terkenal lagi pada tahun 2018, tepatnya pada bulan Mei. Yaitu ketika *Game Hago* diluncurkan. Penikmat game tersebut bukan hanya dari kalangan remaja, namun anak-anak dan juga dewasa. Bahkan banyak sekali siswa-siwi tingkat SD yang tidak asing dengan permainan *werewolf*. Permainan *werewolf* adalah sebuah permainan yang membutuhkan banyak orang untuk bermain. *Werewolf* sendiri adalah sebutan untuk makhluk yang bernama serigala dan mencoba untuk menyamar menjadi manusia (Shuo Xiong, dkk, 2017:1). Permainan ini dilatar belakangi pada sebuah keadaan desa pada saat bulan purnama. Dalam legenda atau mitos yang seringkali beredar di masyarakat adalah manusia serigala seringkali muncul pada saat malam bulan purnama. Kemunculan manusia serigala selalu mengakibatkan korban hilang. Karena pada keesokan harinya, ketika bulan purnama sudah hilang. Manusia serigala menghilang dan berubah menjadi manusia kembali. Dalam permainan ini, hal yang serupa juga diterapkan dalam permainan *werewolf* dengan mengambil latar yang sama dengan mitos ataupun legenda yang beredar. Dalam permainan, ini selalu terbagi menjadi 2 kubu pemihak. Ada kubu yang memihak manusia serigala dan juga ada kubu yang memihak penduduk desa (manusia yang sebenarnya). *Setting* waktu yang ada pada tempat ini diantaranya adalah (Shuo Xiong, dkk, 2017:7) :

- a. Malam hari ketika serigala menjalankan tugas ataupun perannya untuk memakan satu warga,
- b. Pagi hari ketika warga berdiskusi untuk menentukan siapa serigala yang menyamar menjadi manusia

- c. Sore hari ketika warga melakukan pemilihan untuk menentukan siapa yang mereka yakini sebagai serigala dan akan dikeluarkan dalam permainan itu.

Selain daripada itu, ada beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam permainan *Werewolf*, yaitu pembagian peran pada masing-masing pemain. Berikut ini adalah peranan dan juga fungsinya :

- a. Moderator : Peranan yang mengatur jalannya permainan. Moderator berfungsi menjadi pengatur waktu (*time-keeper*) yang mengatur lamanya siang, lamanya malam, dan mengatur jalannya diskusi serta pemilihan pemain yang dikeluarkan. Moderator harus bersifat netral dan tidak boleh memihak salah satu diantara kedua kubu. Moderator juga berwenang untuk menyampaikan perintah, menyampaikan tugas dan juga mengarahkan pemain agar tetap pada jalan cerita. Tentu saja hal ini dibuat agar pemain tidak bosan dan juga tidak kebingungan
- b. Warga: Peranan yang tidak mempunyai kewenangan ataupun kekuasaan untuk mengetahui, membunuh ataupun menerawang siapa *werewolf*-nya. Tapi warga memiliki peranan spesial yakni senjata tradisional yang dimilikinya dan dapat digunakan untuk membunuh *werewolf* pada voting saat sore hari.
- c. Dokter : Peranan yang diharapkan dapat melindungi warga dalam ancaman dibunuh serigala pada malam hari. Kekuasaan dokter adalah untuk melindungi dan juga menentukan pemilih yang akan dikeluarkan dalam permainan pada saat malam hari.
- d. Penerawang : Peranan yang bertugas sebagai dukun ataupun bertugas untuk memprediksi dan juga melacak siapakah serigala yang sesungguhnya. Kekuasaan penerawang hampir sama seperti pelindung. Namun cara melindunginya berbeda, yaitu dengan cara menemukan serigala yang sedang bersembunyi dan memberitahukan pada warga yang lain.
- e. Serigala : Peranan serigala adalah peranan favorit yang biasa diidam-idamkan oleh setiap pemain, karena ia bisa berpura-pura menjadi siapapun setiap waktu. Tugasnya adalah berpura-pura menjadi penduduk ataupun warga pada pagi hari, ikut memilih siapa yang akan dikeluarkan dalam permainan pada sore hari, lalu memakan warga pada saat malam hari.

Permainan ini akan berakhir apabila kubu *werewolf* berhasil membunuh seluruh warga, ataupun kubu warga berhasil membunuh seluruh kubu *werewolf*. *Werewolf* hanya dapat terbunuh pada sore hari dan itupun jika ia dipilih oleh pemain yang lain untuk keluar. Sedangkan warga dapat terbunuh pada malam hari karena *werewolf* memilihnya, ataupun pada sore hari ketika pemain berdiskusi dan salah menentukan target pada permainan ini.

Adapun langkah-langkah permainan *werewolf* yang telah dimodifikasi, sebagai berikut :

1. Guru menjelaskan aturan dalam permainan secara rinci

2. Guru memberikan contoh permainan *werewolf* dalam bentuk video agar mudah dipahami oleh siswa.
3. Guru memposisikan siswa untuk duduk di tempat masing-masing dengan jarak yang berjauhan
4. Guru menjadi moderator dan membagikan sebuah kartu yang berisi peranan yang akan dimainkan oleh masing-masing siswa.
5. Setelah siswa mendapatkan peranan yang sudah dibagikan, moderator diharapkan untuk memerintahkan siswa agar menyimpan kartu tersebut di tempat yang aman dan juga memperingatkan mereka agar peranannya tidak dibocorkan pada pemain lain kecuali moderator.
6. Moderator memimpin jalannya permainan dengan menanyakan kesediaan para pemain untuk memulai permainan. Jika semua pemain siap, maka diskusi bisa segera dimulai.
7. Moderator menginformasikan pada setiap pemain untuk menutup mata karena waktu menunjukkan sudah tengah malam. Lalu ketika semua pemain sudah menutup mata, moderator mencoba untuk melakukan perkenalan terlebih dahulu pada masing-masing pemain dengan mengetahui karakter yang diperankan oleh masing-masing warga. Lalu ketika moderator sudah selesai berkenalan, moderator meminta serigala untuk melakukan tugasnya pada malam hari (mencuri senjata tradisional warga).
8. Jika *werewolf* sudah selesai dengan perintahnya, maka moderator meminta pemain lain untuk bangun dan mengumumkan jika hari sudah pagi. Lalu moderator memberitahukan pada seluruh pemain mengenai siapa yang sudah terbunuh. Setelahnya, moderator mengumumkan bahwa sudah waktunya bagi pemain untuk berdiskusi, berdebat dan menemukan siapa *werewolf* yang sebenarnya.
9. Ketika waktu diskusi sudah berakhir, maka sesi sore hari telah dimulai. Waktu sore hari menandakan bahwa sesi pemilihan / voting pemain yang diduga sebagai *werewolf* akan dikeluarkan. Moderator meminta semua pemain untuk menentukan pemain yang dicurigai sebagai *werewolf* dan meminta mereka untuk memilih agar mengeluarkan pemain tersebut.
10. Lalu kegiatan berlanjut lagi ke siklus malam hari -> pagi hari -> sore hari secara terus menerus hingga salah satu dari kedua kubu sudah tidak memiliki anggota lain lagi.
11. Jika kubu *werewolf* sudah habis terlebih dahulu, maka pemenangnya ada kubu warga/penduduk. Namun jika kubu warga sudah habis terlebih dahulu, maka pemenangnya adalah kubu *werewolf*.
12. Jika permainannya usai, siswa diminta untuk berkumpul dan mengapresiasi secara bersama-sama permainan yang sudah dilakukannya. Setelah itu, siswa diminta untuk mengungkapkan karakter apa, serta siapakah yang menjadi favoritnya.

Dampak positif dan negatif *werewolf* sangatlah beragam. Berikut ini dampak positif dan negatif dari permainan yang melibatkan metode bermain peran :

a. Positif

- 1) Permainan *werewolf* mengajarkan tentang bagaimana cara untuk mempertimbangkan keputusan yang akan diambil berdasarkan pendapat seluruh pemain (mempertimbangkan musyawarah dan suara terbanyak)
 - 2) Permainan ini dapat dimainkan bersama teman dalam jumlah banyak. Sehingga permainan ini dapat mengajarkan siswa tentang cara untuk membangun kekompakan serta kebersamaan agar siswa makin kompak.
 - 3) Permainan ini dapat membuat siswa belajar untuk melatih emosi yang ada didalam diri masing-masing siswa.
 - 4) Permainan ini dapat membuat siswa berlatih untuk mengatur strategi yang baik agar tetap bertahan
 - 5) Melatih kemampuan siswa untuk dapat berpendapat dalam berdemokrasi dan berfikir kritis
 - 6) Melatih skill dalam bermain peran dan juga akting
 - 7) Permainan ini dapat membuat siswa bisa lebih berhati-hati dalam kehidupan sehari-hari. Mengajarkan siswa untuk dapat membaca serta memahami situasi.
- b. Negatif
- 1) Selalu memiliki prasangka buruk
 - 2) Akan cepat tersulut apabila tidak bisa mengatur emosi
 - 3) Suka menuduh apabila tidak mau bermusyawarah dengan baik
 - 4) Apabila tidak bisa mengatasi diri, maka akan berdampak pada seringnya menghindari masalah dalam kehidupan sehari-hari
 - 5) Seringkali berpura-pura untuk menutupi identitas (mempunyai kecenderungan untuk berbohong)

Permainan ini dapat digunakan sebagai media pembelajaran. Media belajar merupakan segala sesuatu yang dilakukan untuk menyampaikan informasi kepada siswa, agar siswa dapat memperoleh pengetahuan, keterampilan serta sikap yang baru, juga dapat merangsang pikiran, perhatian dan juga kemauan siswa. Sehingga dapat mendorong kegiatan belajar yang telah disesuaikan dengan kegiatan belajar mengajar. Menurut Suryani dan Agung dalam Suryani dkk (2018) media pembelajaran adalah alat bantu guru untuk menyampaikan sebuah pesan atau informasi, dari guru serta siswa. Sanaky (2013) mendefinisikan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan pesan.

Dengan demikian dapat disimpulkan bahwa media pembelajaran merupakan sebuah alat untuk menyampaikan informasi kepada siswa tentang kegiatan pembelajaran. Untuk memperoleh pengetahuan pada ranah kognitif, pengetahuan sikap, dan juga dapat merangsang kegiatan belajar mengajar siswa secara

disengaja. Guru harus memegang aspek teguh bahwa materi bukanlah satu-satunya hal terpenting yang bisa diajarkan pada siswa.

Komponen yang seringkali diabaikan dalam pembelajaran tematik ialah media pembelajaran. Media pembelajaran menurut Umar (2013) adalah, media pembelajaran adalah sebuah alat, metodik dan teknik yang dapat digunakan sebagai unit dari komunikasi antara seorang guru dan murid dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara guru dan siswa dalam proses belajar mengajar siswa disekolah. Sehingga dalam penelitian kali ini, guru fokus untuk memperhatikan komponen media yang tidak dapat dipenuhi oleh sekolah dalam rangka kegiatan belajar mengajar. Media merupakan suatu hal penting dan dibutuhkan pada era saat ini.

Permainan juga dapat digunakan sebagai media pembelajaran yang menarik demi menunjang kegiatan belajar mengajar didalam kelas. Salah satu permainan yang menarik dan dapat diterapkan ke dalam pembelajaran adalah permainan *Werewolf / Mafia Game*. Awal mula permainan *Werewolf* muncul pada tahun 1986. Nama asli dari permainan tersebut adalah *Mafia Game*. *Mafia Game* sendiri ditemukan/diciptakan oleh Dmitry Dafidoff. Dmitry sendiri menciptakan permainan ini pada masa itu dengan tujuan untuk mengembangkan penelitian psikologi dan juga tugas nyatanya (Dmitry Dafidoff dalam Erlin Yao, 2008:1). Permainan yang awalnya berbasis kartu ini menjadi *booming* di sekolah-sekolah serta perguruan tinggi di Uni Soviet setelah dimainkan oleh siswa Dmitry. Bahkan, permainan ini juga menyebar luas pada tahun 1990 hingga sampai ke Eropa dan juga Amerika Serikat.

Lalu pada zaman sekarang, permainan ini semakin melejit ketika di angkat menjadi suatu *game* berbasis daring. Salah satu penyuguh permainan ini adalah aplikasi *chatting messenger* yang terkenal dengan nama *LINE*. Permainan *Werewolf* mulai diluncurkan di berbasis Bahasa Indonesia pada 27 Juli 2017 dengan nama Manusia Serigala oleh David Su. Permainan ini awalnya di kelola oleh sebuah bot dalam sebuah server yang di sewa David. Lalu pada pertengahan tahun 2018, permainan *Werewolf* menjadi semakin *hits* karena aplikasi *Hago*. *Hago* menjadi salah satu penghimpun berbagai macam permainan didalam satu aplikasi dan *Werewolf* adalah salah satunya.

Werewolf-pun dapat dimainkan secara *offline*. Cara untuk memainkan permainan *Werewolf* sendiri adalah dengan mengumpulkan pemain dengan jumlah minimal 12 orang didalam suatu kelompok. Ada beberapa karakter yang dapat dimainkan dalam permainan ini. Ada karakter yang berperan sebagai orang baik dan juga ada karakter yang berperan sebagai orang jahat. Karakter pertama berperan sebagai *Werewolf* atau yang biasa kita sebut sebagai serigala. Karakter ini mewakili peranan jahat didalam permainan. Tugas daripada serigala ini adalah membunuh karakter baik pada malam hari dan berpura-pura menjadi karakter baik siang hari. Karakter kedua berperan sebagai Peramal yang memiliki kemampuan spesial untuk membantu warga menemukan serigala. Setiap malam, peramal memiliki satu kesempatan untuk

menebak dan mengetahui warga yang berpura-pura menjadi serigala. Karakter ketiga berperan sebagai Penjaga yang memiliki kemampuan spesial untuk menyelamatkan 1 orang warga dari ancaman serigala dan karakter terakhir berperan sebagai warga.

Permainan *Werewolf* ini dapat dijadikan sebagai media pembelajaran yang ringkas untuk menyampaikan pembelajaran secara tersirat. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan *werewolf* ini bertujuan agar siswa dapat menemukan ataupun memecahkan masalah yang sedang dihadapinya. Media pembelajaran menggunakan permainan *werewolf* dengan teknik yang modifikasi juga dapat digunakan siswa untuk memahami pembelajaran keragaman sosial pada materi mengenali senjata tradisional Indonesia. Modifikasi dari permainan ini adalah pada langkah-langkah bermain dan juga muatan kearifan lokal yang sesuai dengan topik bahasan tentang keragaman. Cara kerja permainan ini ialah agar adalah pemain diminta untuk menemukan serigala yang ada didalam permainan dengan cara berdiskusi pada suatu sesi. Dengan tujuan agar pemain bisa mengeluarkan serigala terlebih dahulu sebelum serigala mencuri serta mengeluarkan beberapa pemain dan berakibat pada dikeluarkannya pemain tersebut dari permainan. Serigala didalam permainan atau yang biasa disebut *werewolf* beralih peran menjadi pencuri dan bukan pemangsa manusia. Menyesuaikan dengan produk kearifan lokal didalam kartu peranan, yakni setiap siswa yang berperan sebagai warga membawa 1 jenis kartu peranan yang sudah tertera gambar senjata tradisional didalam kartu.

Permainan ini sangat cocok diterapkan pada pembelajaran di Sekolah Dasar. Karena terdapat salah satu materi yang sangat kompatibel dengan permainan *Werewolf*, yaitu materi keragaman sosial budaya. Di dalam permainan ini, mereka juga diharuskan untuk berdiskusi dan mendapatkan keputusan. Ditambahi dengan bumbu kearifan lokal, maka permainan ini menjadi makin cocok untuk diterapkan karena sesuai dengan ciri khas bangsa Indonesia mengenai keragaman budaya. Selain daripada itu, permainan ini digunakan untuk membantu siswa menganalisis keragaman Indonesia dan membantu siswa untuk mengenali senjata tradisional Indonesia.

Permainan *Werewolf* dapat digunakan sebagai media untuk membungkus materi keragaman agar siswa dapat merasakan serunya belajar sambil bermain. Permainan ini dapat dikolaborasi juga dengan unsur-unsur budaya yang memuat berbagai macam keragaman sosial budaya, untuk melengkapi kelokalan permainan dengan bumbu-bumbu budaya Indonesia. Permainan ini dapat mengatasi masalah belajar siswa pada saat pembelajaran mengenal senjata tradisional Indonesia. Permainan inipun tercipta atas dasar pertimbangan unsur psikologi dan permainan strategi yang sangat kuat (Erlin Yao, 2008:1). Maka dari itu, permainan ini di terapkan didalam pembelajaran guna untuk membentuk kepribadian siswa menjadi lebih kritis. Taklupa, permainan ini juga dapat mengembangkan rasa keingintahuan siswa didalam pembelajaran serta meningkatkan kadar kefokuskan siswa. Kompetensi yang diharapkan dapat muncul di dalam permainan ini adalah

agar siswa dapat memperoleh pemahaman tentang keberagaman dan mengenal senjata tradisional melalui pengalaman yang didapatnya didalam permainan.

Berdasarkan asumsi diatas yang sudah di jabarkan, peneliti ingin mengetahui pengembangan permainan *werewolf* sebagai media untuk mengajarkan konsep materi bermusyawarah mata pelajaran PPKN siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya. Oleh sebab itu, peneliti mengambil judul “**Pengembangan Media Permainan Werewolf untuk Mengenal Keragaman Sosial Budaya Indonesia Pada Siswa Kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya**”.

METODE

Jenis yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian pengembangan (*Research and Development*). Dalam penelitian ini peneliti ingin mengembangkan sebuah permainan menjadi sebuah strategi pembelajaran di SD. Adapun model pengembangan yang dipilih peneliti adalah model pengembangan ADDIE. Menurut Branch (2009: 2) Model ADDIE memiliki lima tahapan pengembangan yakni :

- 1) *Analyze*
- 2) *Design*
- 3) *Development*
- 4) *Implementation*
- 5) *Evaluation*

Prosedur penelitian yang akan dilakukan peneliti dalam mengembangkan permainan *werewolf* ini mencakup beberapa tahapan sesuai dengan model ADDIE. Adapun tahapan-tahapannya adalah sebagai berikut :

1. Tahap Analisis (*Analyze*)
Pada tahap ini, kegiatan yang dilakukan oleh peneliti adalah menganalisis menganalisis kebutuhan pada pembelajaran siswa kelas V SDN Pacar Keling V Surabaya.
2. Evaluasi pada Tahap Analisis
Peneliti melakukan evaluasi terhadap inti dari permasalahan pada tahap analisis. Kegiatan evaluasi yang dilakukan peneliti ini dibantu oleh guru kelas V, dan dosen pembimbing dimana dalam kegiatan penelitian ini bertujuan menemukan solusi untuk mengatasi masalah yang ditemukan sesuai dengan fakta yang ada di lapangan
3. Tahap Perancangan (*Design*)
Sesuai dengan tahap perancangan ini, yang dilakukan oleh peneliti yaitu mengenai segala sesuatu yang dibutuhkan pada saat melakukan pengembangan permainan *werewolf* sebagai media pembelajaran. Rancangan yang dibuat oleh peneliti meliputi desain produk materi dan media. Pada desain produk materi keanekaragaman sosial budaya, peneliti memilih untuk menyusun media pembelajaran menggunakan permainan *werewolf* dengan pokok bahasan untuk mengenal senjata tradisional Indonesia.
4. Evaluasi pada Tahap Perancangan

Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap isi materi yang telah disusun dan desain yang telah dibuat dalam bentuk langkah pembelajaran yang dilengkapi dengan kartu permainan. Serta peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil kevalidan lembar validasi, lembar angket, dan RPP berdasarkan masukan dan saran dari dosen pembimbing.

5. Tahap pengembangan (*Development*)
Sesuai dengan tahapan pengembangan ini, peneliti membuat langkah-langkah untuk memainkan *werewolf* dan juga membuat kartu permainan sesuai dengan rancangan. Untuk merealisasikan permainan *werewolf* menjadi sebuah media tentunya membutuhkan waktu yang cukup lama. Hal ini dikarenakan peneliti harus membuat langkah-langkah permainan yang telah dimodifikasi dan disesuaikan dengan kondisi peserta didik, mendesain kartu permainan menggunakan *corel-draw* dan juga *canva*, dan memasukkan isi materi keragaman budaya didalam permainan.
6. Evaluasi pada Tahap Pengembangan
Pada tahap ini, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil validasi yang dilakukan oleh ahli materi dan ahli media. Sebelum permainan *werewolf* diimplementasikan kepada siswa, media ini harus revisi terlebih dahulu berdasarkan kritikan, saran, dan masukan dari ahli materi dan ahli media. Setelah permainan *werewolf* sudah direvisi maka produk siap untuk diimplementasikan.
7. Tahap penerapan (*Implementation*)
Pada tahap ini, permainan *werewolf* sudah siap untuk di terapkan pada pembelajaran keragaman sosial budaya pada siswa kelas V SD mata pelajaran PPKN. Dalam menerapkan permainan ini, peneliti membawa lembar angket untuk diberikan kepada siswa. Lembar ini jadikan peneliti sebagai bahan evaluasi terhadap pengembangan permainan *werewolf* dan untuk mengetahui respon, serta kepuasan dalam penerapan permainan ini. Sehingga dapat diketahui tingkat kelayakan dari penerapan permainan tersebut.
8. Evaluasi pada Tahap Penerapan
Berdasarkan penerapan tersebut, peneliti melakukan evaluasi terhadap hasil pretest dan post test yang telah diisi oleh siswa sebagai subjek penelitian dan angket kepuasan yang telah diisi oleh siswa sebagai bentuk penilaian kelayakan media. Sehingga peneliti dapat mengetahui tingkat kelayakan permainan *werewolf*. Jika terdapat masukan, kritikan, dan saran peneliti akan memperbaiki permainan *werewolf*. Evaluasi yang dilakukan pada tahap ini adalah diharapkan dapat menghasilkan produk yang layak digunakan dalam proses pembelajaran bagi siswa kelas V Sekolah Dasar.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Hasil

Hasil dari penelitian pengembangan yang dilakukan oleh peneliti berdasarkan dengan langkah-langkah model pengembangan ADDIE.

Pada tahap analisis, peneliti melakukan observasi pada pembelajaran di kelas V-A di SDN Pacar Keling V Surabaya mengenai pembelajaran PPKN pada materi keragaman sosial budaya. Berdasarkan hasil observasi tersebut didapatkan informasi bahwasannya pada pembelajaran PPKN di materi bermusyawarah memiliki ada komponen yang belum terpenuhi dalam kegiatan belajar mengajar, yakni media pembelajaran. Pembelajaran pada materi keberagaman sosial budaya yang diterapkan pada siswa kelas V-A SDN Pacar Keling V tidak memiliki media pembelajaran. Pada materi keragaman dengan pokok bahasan pembelajaran mengenal senjata tradisional, literatur yang digunakan oleh guru adalah buku guru dan buku siswa. Padahal ada banyak sekali media yang dapat digunakan sebagai langkah untuk mengembangkan pembelajaran keragaman sosial budaya agar lebih inovatif. Pembelajaran keragaman sosial budaya tanpa menunjukkan ataupun memperinci ciri-ciri senjata yang dimaksud membuat siswa masih sering kebingungan dan menimbulkan prespektif yang berbeda. Terlebih lagi untuk memahami prosesnya yang hanya dibantu dengan alat evaluasi saja.

Pada tahap evaluasi yang dilakukan oleh peneliti kali ini adalah menemukan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Peneliti mengembangkan Media Pembelajaran menggunakan permainan *werewolf*. Pada tahap evaluasi kali ini, peneliti dibantu oleh dosen pembimbing dan guru kelas VA SDN Pacar Keling V. Hasil yang didapatkan pada evaluasi ini adalah peneliti dapat mengembangkan media yang inovatif dan sesuai dengan kebutuhan serta karakteristik siswa kelas V-A pada materi Keragaman Sosial Budaya. Berdasarkan analisis peneliti pada proses observasi, tidak ditemukan media pada pembelajaran yang membuat siswa terbantu. Tentunya hal tersebut juga kurang cukup untuk menyokong ketercapaian tujuan pembelajaran. Siswa tidak dapat memproses informasi dan juga memahami keragaman sosial budaya dengan baik, karena tidak adanya media yang dapat mendukung proses belajar mengajar menjadi lebih lancar. Selain daripada itu, sumber pada buku siswa juga kurang lengkap dan tidak dapat membantu kegiatan belajar mengajar seluruhnya. Berdasarkan pada hasil observasi yang telah dilakukan, peneliti menemukan fakta bahwa siswa kelas VA SDN Pacar Keling V menyukai permainan *werewolf* dan terbukti dengan antusiasme mereka pada saat sebelum memainkan permainan ini. Sehingga peneliti bisa menyimpulkan bahwa permainan *werewolf* dapat dijadikan sebagai sebuah media pembelajaran untuk mengajarkan materi keragaman sosial budaya dalam pembelajaran mengenal senjata tradisional. Media pembelajaran dengan menggunakan permainan *werewolf* ini akan dikembangkan oleh peneliti dalam proses belajar mengajar sehingga dalam proses pembelajaran, siswa dapat langsung terjun untuk melakukan pembelajaran dalam mengenal senjata tradisional Indonesia. Media ini sangat cocok digunakan untuk siswa SD kelas V karena permainannya sangat relevan dengan pembelajaran. Siswa dapat bermain tanpa menyadari bahwa dirinya sedang belajar.

Setelah menemukan solusi untuk mengembangkan media pembelajaran menggunakan permainan *werewolf*, pada langkah selanjutnya peneliti melakukan tahap perancangan. Pada tahap kegiatan ini, yang dilakukan oleh peneliti ialah menyusun materi, menyusun dan membuat lembar validasi, menyusun lembar angket guru dan angket siswa, serta menyusun RPP yang sesuai dengan proses pembelajaran menggunakan permainan *werewolf* sebagai media pembelajaran. Berikut penjelasan kegiatan yang dilakukan oleh peneliti pada tahap perancangan :

a. Menyusun materi

Penyusunan materi kali ini dirancang berdasarkan Kurikulum 2013 revisi 2017. Patokan dasar penyusunan materi kali ini disesuaikan dengan indikator buku siswa kelas V Sekolah Dasar mengenai materi bermusyawarah. Untuk lebih jelasnya, materi yang akan digunakan pada penelitian kali ini adalah sebagai berikut:

b. Menyusun lembar validasi ahli, lembar angket dan RPP

Pada tahap perancangan ini, peneliti menyusun lembar validasi. Terdapat 2 jenis lembar validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media. Lembar validasi yang digunakan peneliti untuk meneliti kevalidan instrumen terdapat dalam BAB III. Terdapat beberapa butir pertanyaan yang telah disiapkan oleh peneliti untuk validasi pada ahli materi, media, rpp. Masing-masing pertanyaan tersebut memiliki 4 skala penilaian dengan kriteria 1=kurang, 2=cukup, 3=baik, dan 4=sangat baik. Lembar angket juga terdiri dari 2 jenis yaitu lembar angket untuk guru sebagai pengamat dan lembar angket untuk siswa sebagai penerapan permainan sebagai media belajar. Di dalam RPP terdapat KI, KD, Indikator, Tujuan pembelajaran, Langkah-langkah kegiatan, Sumber belajar, Media dan juga pendekatan yang digunakan.

c. Merancang kartu permainan yang akan digunakan

Demi menyokong keberhasilan pembelajaran dengan menggunakan permainan *werewolf*, maka peneliti akan memaparkan rancangan desain yang dibuat dengan menggunakan canva. Berikut ini adalah ilustrasi kartu permainan yang ingin dibuat oleh peneliti :

- 1) Peneliti menggunakan gambar yang diambil dari internet (berkaitan dengan kartu permainan) Berikut ini adalah ilustrasi gambar yang akan digunakan sebagai bahan dasar kartu
- 2) Lalu peneliti mulai mendesain ulang kartu menggunakan aplikasi canva dan mengambil beberapa bagian yang ada didalam gambar
- 3) Desain ulang kartu melibatkan komponen :
 - a. Gambar
 - b. Font atau text yang digunakan
 - c. Border (garis –garis yang dibutuhkan)
 - d. Shape (untuk memberikan desain ruang didalam kartu permainan)
- 4) Font yang digunakan untuk desain kartu yaitu moserrat light dan norwestern
- 5) Gambar ilustrasi untuk rancangan kartu

Evaluasi yang dilakukan oleh peneliti pada tahap ini dibantu oleh dosen pembimbing. Pada materi keragaman sosial budaya, awalnya peneliti menjelaskan bahwa permainan ini muncul sebagai solusi dari untuk mengatasi kelemahan siswa dalam materi keragaman sosial budaya Indonesia (mengetahui nama senjata yang ada di Indonesia). Berdasarkan saran dari dosen pembimbing, peneliti kurang mendetailkan konsep keberagaman. Isi saran dan masukan dari dosen mengenai pendetailan materi keberagaman pada materi ini adalah pendetailan mengenai jenis keberagaman yang dapat diintegrasikan kedalam kartu permainan. Pada lembar validasi, lembar angket dan RPP tidak ada saran dan masukan dari dosen pembimbing.

Pada tahap ini peneliti merealisasikan desain rancangan yang telah dibuat pada tahap sebelumnya untuk menghasilkan produk berupa media belajar dengan menggunakan permainan *werewolf*. Pada tahap ini diperlukan waktu yang relatif singkat karena hanya diperlukan waktu untuk mencetak kartu permainan. Setelah itu, media permainan ini akan diujikan kevalidannya kepada ahli materi dan ahli media.

Dari hasil validasi materi diperoleh jumlah nilai dari nilai total keseluruhan dengan persentase sebesar 96,42% dengan tabel perolehan sebagai berikut:

No	Aspek yang dinilai	Nomer butir pernyataan	Skor
1	Pembelajaran	1, 2, 3, 4, dan 5	20
2	Isi materi	6, 7, dan 8	12
3	Penyajian	9, 10, 11, 12, 13, dan 14	22
Total skor			54

Dari hasil validasi desain media diperoleh jumlah nilai dari nilai total keseluruhan dengan persentase sebesar 85% dengan tabel perolehan sebagai berikut :

No	Aspek yang dinilai	Nomer butir pernyataan	Skor
1	Visual	1, 2, 3, 4 dan 5	17
2	Standart Teknik	6, 7, 8, 9 dan 10	17
Total skor			34

Dari hasil validasi pretest dan posttest diperoleh jumlah nilai dari nilai total keseluruhan dengan persentase sebesar 88,46% dengan tabel perolehan sebagai berikut :

No	Aspek yang dinilai	Nomer butir pernyataan	Skor
1	Kesesuaian	1, 2, 3, dan 4	14
2	Kriteria Soal	5, 6, 7, 8, dan 9	18

3	Isi Materi	10, 11, 12 dan 13	14
Total skor			46

Pada tahap pengembangan terdapat beberapa evaluasi dari hasil validasi terutama pada validasi pretest dan post test. Beberapa masukan dan saran dari hasil validasi dijadikan sebagai bahan revisi seperti; (a). Kata-kata pada pre test ataupun post test memiliki makna ganda, (b). pemilihan jenis soal dapat diperjelas, (c). tata letak soal juga perlu diperhatikan lebih detail agar siswa tidak melewatkan soal tersebut. Lalu masukan untuk desain media adalah desain pada belakang kartu dibuat agak sedikit cerah dan tidak terlalu banyak variasi. Validator meminta agar kartu dibuat menggunakan kertas yang bisa sedikit tahan lama.

Langkah selanjutnya adalah melakukan uji coba penerapan permainan *werewolf* sebagai model belajar permainan *werewolf*. Subjek penelitian yang digunakan dalam uji coba pemakaian ini adalah siswa kelas V-A SDN Pacar Keling V Surabaya yaitu sejumlah 33 siswa. Untuk kartu permainan yang telah dievaluasi oleh ahli validasi desain media telah diperbaharui dan diperoleh desain tetap sebagai berikut sesuai dengan jumlah peranan.

PENUTUP

Simpulan

Setelah melaksanakan tahapan penelitian pengembangan permainan *werewolf* sebagai model pembelajaran materi keragaman sosial budaya pada pelajaran PPKN. Menggunakan penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) jenis model ADDIE (*Analyze, Design, Development, Implementation, Evaluation*) menurut Branch, dapat disimpulkan pada poin-poin dibawah ini :

1. Proses pengembangan ADDIE cukup sesuai dengan penelitian yang dilakukan oleh peneliti. Hanya saja pada tahap evaluasi ini, peneliti hanya menggunakan evaluasi formatif. Evaluasi formatif ini berada pada setiap tahapan model pengembangan ADDIE. Pertama, tahap analisis yaitu menganalisis buku siswa dan buku guru, menganalisis pendidik, menganalisis peserta didik, dan menganalisis media pembelajaran yang diterapkan. Kedua, tahap perancangan yaitu mendesain produk materi dengan menentukan materi yang perlu disajikan pada media dan mendesain produk media dengan membuat, merancang serta menyusun lembar validasi ahli, lembar evaluasi berupa pretest posttest, RPP dan juga desain kartu permainan. Ketiga, tahap pengembangan yaitu merealisasikan rancangan desain yang telah dibuat untuk menghasilkan sebuah produk. Keempat, tahap implementasi yaitu mengimplementasikan produk yang telah dihasilkan dan diujicobakan kepada subjek uji coba produk untuk mengetahui kelayakan produk yang telah dihasilkan. Dari keempat tahapan tersebut disetiap tahapan diberikan kegiatan evaluasi didalamnya.
2. Kelayakan Permainan *Werewolf* sebagai Media Pembelajaran pada materi Keragaman sosial budaya

mata pelajaran PPKN kelas V Sekolah dasar dinilai layak daam segi keefektifan dan peningkatan pemahaman siswa untuk diterapkan sebagai media pembelajaran.

- a. Ditinjau dari hasil validasi untuk menguji keefektifan. Maka hasil dari validasi materi memiliki presentase kelayakan sebesar 96,42%, sedangkan hasil validasi media memiliki presentase kelayakan sebesar 85% dan hasil validasi pre-test dan post-test memiliki presentase kelayakan sebesar 88,46%.
- b. Ditinjau dari hasil pre-test dan post-test untuk menguji pemahaman siswa mengenai materi keragaman sosial budaya dengan menerapkan permainan *werewolf* sebagai media pembelajaran. Maka diberikan pre test dan post test. Hasil yang diperoleh dari keseluruhan siswa yang berjumlah 33 t-hitung yang didapatkan, yaitu sebesar 6,039 dengan t tabel yang didapatkan yaitu sebesar 32 maka t tabel dengan koefisien 0,05 yaitu sebesar 2,036. Jadi dapat diketahui bahwa $t \text{ hitung} > t \text{ tabel} = 6,039 > 2,036$, maka penggunaan permainan *werewolf* sebagai media pembelajaran untuk mengajarkan konsep keberagaman sosial budaya dinyatakan layak.

Sehingga berdasarkan hasil yang telah dipaparkan diatas, pengembangan permainan *werewolf* dinyatakan efektif, sangat layak dan dapat digunakan media pembelajaran

Saran

1. Hasil penelitian ini dapat dijadikan acuan bagi pengembang berikutnya yang ingin mengembangkan produk model pembelajaran lainnya.
2. Hasil penelitian ini dapat dikembangkan lagi berupa perluasan ataupun perincian model pembelajaran serupa dengan lebih ditanamkannya konsep keragaman secara inti pada pembelajaran.
3. Hasil peneliti ini dapat ditindak lanjuti ataupun digunakan sebagai referensi penelitian menggunakan permainan *werewolf* pada penelitian selanjutnya.

DAFTAR PUSTAKA

Ampera, Taufik. 2010. *Pengajaran Sastra teknik Mengajar Sastra Anak Berbasis Aktivitas*. Bandung : Widya Padjajaran

Arikunto, Suharsimi. 2013. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta : Rineka Cipta

Arsyad, Azhar. 2017. *Media Pembelajaran*. Jakarta: PT Raja Garafindo Persada.

Asyhar, Rayandra. 2011. *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Press Jakarta.

Branch, Robert Maribe. 2009. *Instructional Design "The ADDIE Approach"*. New York: Springer New York Dordrecht Heidelberg London

Daryanto. 2010. *Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Gava Media.

Endraswara, Suwardi. 2011. *Metode Pembelajaran Drama (apresiasi, ekspresi, dan pengkajian)*. Yogyakarta : CAPS

Huda, Miftahul. 2013. *Model-Model Pengajaran dan Pembelajaran Isu-isu Metodis atau Paradigmatis*. Yagyakarta : Pustaka Pelajar

Isrok'atun. 2018. *Model-Model Pembelajaran Matematika*. Jakarta: Bumi Aksara.

Mukrimah, Syifa Siti. 2014. *Metode Belajar dan Pembelajaran*. Bandung : UPI

Mulyono. 2012. *Strategi Pembelajaran*. Malang : UIN Maliki Press

Musfiqon. 2012. *Panduan Lengkap Metodologi Penelitian Pendidikan*. Jakarta : Prestasi Pustaka Raya

Musfiqon. 2012. *Pengembangan Media dan Sumber Pembelajaran*. Jakarta: PT Prestasi Pustakaraya.

Nursalim, dkk. 20017. *Pskilogi Pendidikan*. Surabaya: Unesa University Press.

Priambodo, Anung, dkk. 2012. *Permainan Kecil (Cara Efektif Mengembangkan Fisik, Motoril, Keterampilan Sosial dan Emosional)*. Malang : Wineka Media

Priantama, Rizaldi. 2017. *Panduan dan Tutorial Bermain Werewolf Real, (Online)*, (<https://rizaldiratama.com/2017/02/panduan-tutorial-bermain-werewolf-real.html?m=1/>). Diakses 14 Februari 2019

Pribadi, Benny A. 2011. *Model Assure untuk Mendesain Pembelajaran Sukses*. Jakarta : Dian Rakyat

Riduwan. 2015. *Dasar-Dasar Statistika*. Bandung : Alfabeta

Riyana, Cepi. 2018. *Media Pembelajaran*. Jakarta: Direktorat Jenderal Pendidikan Islam.

Soenarko, Bambang. 2011. *PKn SD Kelas Rendah*. Kediri : Sangtimur

Sugiyono. 2013. *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. 2015. *Metode Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Sugiyono. 2016. *Metode Penelitian Pendidikan: Pendekatan Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta

Sumiati dan Asra. 2012. *Metode Pembelajaran*. Bandung : CV Wacana Prima

Sundayana, Rostina. 2014. *Statistika Penelitian Pendidikan*. Bandung : Alfabeta

Susanto, Ahmad. 2013. *Teori Belajar & Pembelajaran di Sekolah Dasar*. Jakarta : Kencana

Tegeh I, Nyoman, J dan Ketut, P. 2014. *Model Penelitian Pengembangan*. Yogyakarta: Graha Ilmu.

Yamin, Martinis. 2013. *Strategi dan Metode dalam Model Pembelajaran*. Jakarta : Visimedia

Yulianti, Rani. 2010. *Permainan yang Meningkatkan Kecerdasan Anak*. Jakarta: Laskar Aksara.

Zuchdi, Darmiyati. 2011. *Pendidikan Karakter dalam Prespektif Teori dan Praktik*. Yogyakarta : UNY Press.